NES-B3-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

T

FRANÇAIS

MERCI !
VOUS VENEZ DE FAIRE LE CHOIX IDEAL EN CHOISISSANT ET ACHETANT CE LOGICIEL HUDSON DE GRANDE QUALITE.

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur La Belle et la Bête de Disney. Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions et recommandations de ce mode d'emploi pour profiter au maximum de ce jeu.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

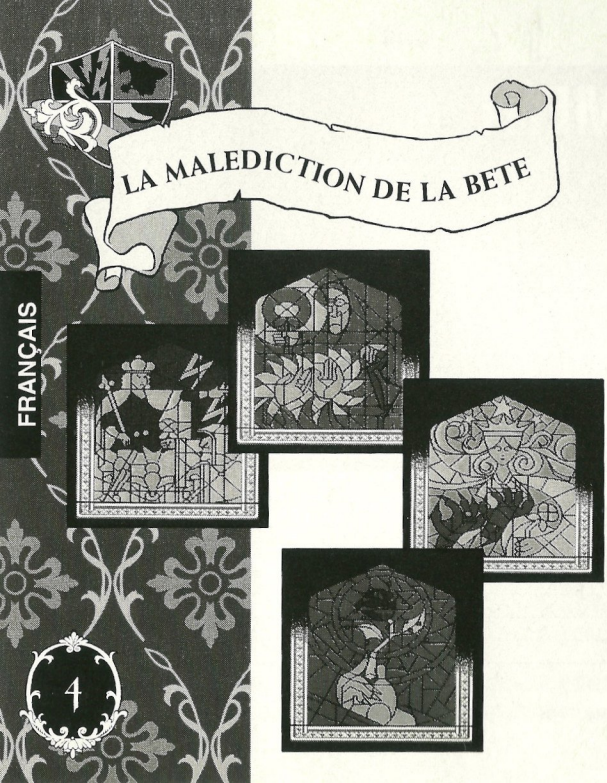
AVERTISSEMENT

- Ceci est un appareil très précis, ne pas l'utiliser ou le conserver sous des températures extrêmes.
- Eviter de salir les bornes du connecteur en manipulant ou en renversant des liquides. Des connecteurs sales peuvent provoquer une panne du système.
- Ne pas nettoyer cet appareil avec de l'alcool, du diluant ou autre substance volatile.
- Toujours mettre le système hors tension avant d'insérer ou de retirer une cassette.
- Nous vous recommandons de jouer à une certaine distance de l'écran de télévision.
- Durant de longues parties, nous vous recommandons de faire une pause de 10 ou 20 minutes toutes deux heures pour préserver votre vue et votre santé en général.

FRANÇAIS

TABLE DES MATIERES :

LA MALEDICTION DE LA BETE ---------- 4
POUR COMMENCER ---------- 5
CONTROLER LA BETE ---------- 6
L'ECRAN ---------- 8
LES OBJETS ---------- 9
LES ENNEMIS ---------- 10
LES ETAPES ---------- 12
CONSEILS DE JEU ---------- 13



LA MALEDICTION DE LA BETE

FRANÇAIS

Un prince égocentrique est transformé en bête hideuse par la magie d'une enchanteresse. Mais, ce n'est pas tout! Tous ses serviteurs ont été changés en objets ménagers.

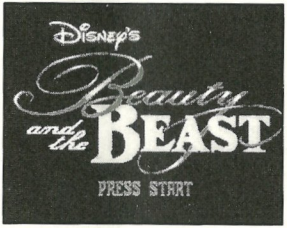
Avant de partir, l'enchanteresse dépose une rose entre les mains du Prince.

"Cette rose fleurira jusqu'à ton vingt-et-unième anniversaire. Tu dois trouver celle que tu aimeras d'un amour vrai et gagner son amour, avant ce jour-là. Si tu échoues, tu seras condamné à demeurer une bête pour le reste de tes jours."

La Bête peut-elle briser le sort avant qu'il ne soit trop tard?

POUR COMMENCER

Insère ta cartouche La Belle et la Bête dans ta console Nintendo Entertainment System et allume-la (ON). Un court écran de démo apparaîtra. Pour passer la démo, appuie sur le bouton START. Lorsque l'écran titre apparaît, appuie à nouveau sur le bouton START et le jeu commencera.



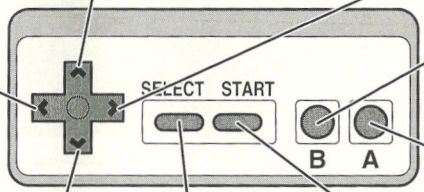
Gauche:
Aller vers la gauche. La Bête se déplace vers la gauche pour attraper une boule de neige dans le Niveau Spécial.

Si tu maintiens le bouton SELECT enfoncé pendant un court instant, avant de le relâcher, la Bête rugira. Ce rugissement "gèle" certains ennemis sur place, et il est ainsi plus facile de leur donner un coup de poing.

LA MANETTE DE JEU

Haut:
Regarder vers le haut. Grimper.
La Bête se hisse vers le haut lorsqu'elle est suspendue.

Droite:
Aller vers la droite. La Bête se déplace vers la droite pour attraper une boule de neige dans le Niveau Spécial.



BOUTON B:
Coup de poing. Prendre le soufflet à Mrs. Potts. Le soufflet de Mrs. Potts tire de l'eau.

BOUTON A:
Sauter en l'air. Sauter d'un mur ou d'un rideau. Lorsqu'elle est suspendue, la Bête lâche ce à quoi elle se tient.

BOUTON SELECT:
Maintiens ce bouton enfoncé pendant un court instant et la Bête rugira.

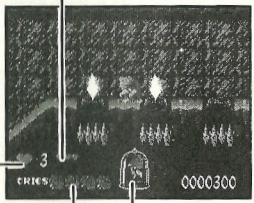
BOUTON START:
Appuie sur le bouton START pour interrompre le jeu, et appuie une seconde fois pour reprendre le jeu.

Bas:
S'accroupir. Regarder vers le bas.
Descendre.

FRANÇAIS

Les Petits Cœurs:

Le nombre de petits cœurs à l'écran indique le nombre de cœurs que le joueur a ramassés pendant le jeu en cours. Si le joueur ramasse cinq petits cœurs, il obtient un essai supplémentaire.

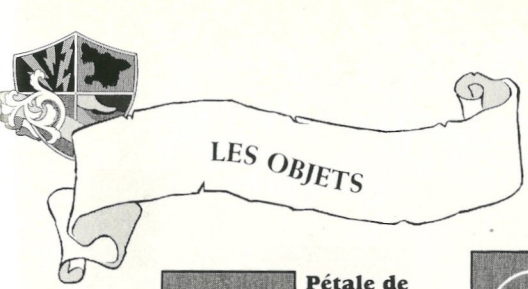


Le Cœur:

La Bête commence chaque jeu avec trois essais. Dans le coin inférieur gauche de l'écran, il y a un cœur, suivi d'un chiffre. Celui-ci indique le nombre d'essais qu'il reste à la Bête pour le jeu en cours.

Les Quatre Roses:

Les quatre roses dans le coin inférieur gauche représentent la santé de la Bête. Si elle perd les quatre roses, elle perd un essai.

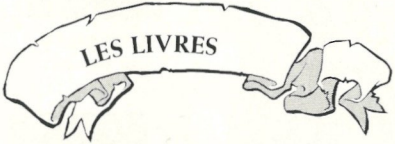


Miroir:
Permet au joueur de voir ce qui attend la Bête.

Pétale de Rose:
Le temps imparti au joueur pour terminer le niveau augmente.

Cœur:
Si le joueur ramasse cinq cœurs, il recevra un essai supplémentaire.

La Cloche de Verre:
La Bête commence chaque niveau avec une rose enchantée épanouie. Elle représente ton chronomètre. Tu dois finir chaque niveau avant qu'elle ne soit complètement fanée. Quand elle est complètement fanée, la Bête perd un essai.

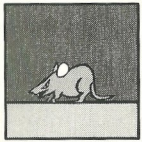


Chaque livre vaut 100 points. Mais si tu les ramasses dans l'ordre suivant: rouge, jaune, violet et bleu, ils valent respectivement 100, 200, 400 et 1 000 points.

LES ENNEMIS

Araignée
500 points

Chauve-souris
500 Points



Rat
1 000 Points
Appuie plusieurs fois vers la gauche et la droite sur la manette multidirectionnelle pour t'échapper.

Grenouille
500 Points

Loup
1 000 Points

Bougie
Invincible

Casque grignoteur
500 Points

Portrait d'un chevalier
Invincible

Livre volant
500 Points

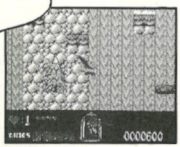
Livre rampant
500 Points

Gargouille volante
500 Points

LES ETAPES

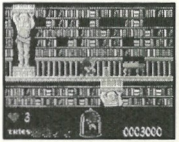
Chapitre 1

Craignant que la Rose ne soit frappée de tous les maux, la Bête cherche la Belle dans les couloirs du château.



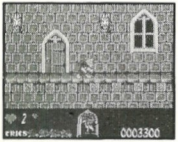
Chapitre 2

Dans la nuit noire rôdent des loups sournois, alors que la Bête suit la Belle au cœur des bois.



Chapitre 3

De plus en plus près, deux cœurs se sont attirés. Avec un cadeau, la Bête veut gagner l'amour de sa bien-aimée.



Chapitre 4

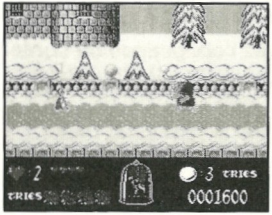
La colère se déchaîne. Repoussé par la Belle, Gaston poursuit la Bête dans sa haine.

CONSEILS DE JEU

Il vaut mieux regarder vers le haut et le bas avant de sauter.
Tu peux grimper le long des rideaux et des blocs décolorés.
Lorsque tu affrontes le "Chevalier qui marche", cherche Mrs. Potts.
Lorsque la plante du niveau souterrain t'attaque, appuie plusieurs fois vers la gauche et la droite sur la manette multidirectionnelle pour t'échapper.
Lorsque la Bête doit effectuer un long saut, il vaut mieux appuyer vers le haut sur la manette multidirectionnelle lorsque la Bête approche de la plate-forme que tu veux atteindre. Elle pourra ainsi s'y suspendre.
Au sommet du château, pour trouver la porte de sortie, la Bête doit effectuer un long saut.
Evite Le Fou et son tromblon.
Tu dois te dépêcher d'arriver au sommet du château pour le dernier affrontement avec Gaston.

NIVEAU SPECIAL

Dans la cour, si tu attrapes consécutivement les boules de neige que lance la Belle, tu peux gagner un nombre important de points. Lorsque tu attrapes la première boule de neige, tu marques 100 points, la deuxième 200, la troisième 400, et ensuite 1 000 points par boule de neige. Si tu rates une boule de neige, le cycle reprend à 100. Pour attraper une boule de neige, place la Bête en dessous. Mais attention... si tu en rates trois, non seulement tu perdras un essai, mais tu devras également recommencer le niveau depuis le début.



FRANÇAIS

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

[0495NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.
Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître per écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel:3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

FRANÇAIS

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE (<<NINTENDO>>) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak (<<CARTOUCHE>>) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

GEFELICITEERD !
JE HEBT ZOJUIST EEN UITSTEKENDE KEUZE GEMAAKT DOOR DIT HUDSON SPEL TE KOPEN.

Hartelijk bedankt voor je aanschaf van "Disney's Belle en het Beest". Om zo goed mogelijk van dit spel te kunnen genieten, raden we je aan deze handleiding aandachtig door te lezen en alle aanwijzingen zorgvuldig op te volgen.

NEDERLANDS

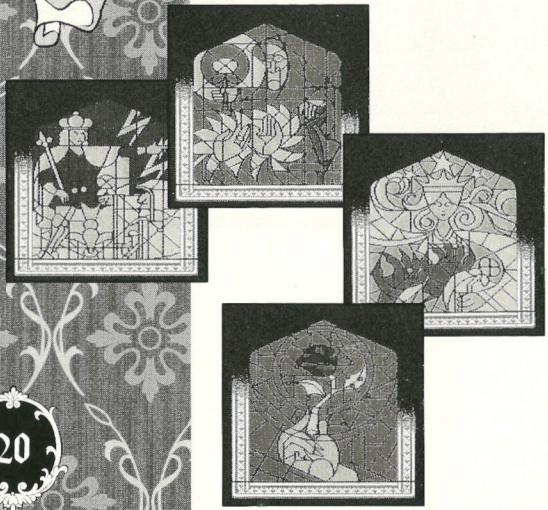
WAARSCHUWING

- Aangezien dit een apparaat is met uiterst preciese elektronika, dien je het te gebruiken of te bewaren onder extreme temperaturen. Zorg er tevens voor dat het apparaat niet wordt blootgesteld aan mechanische schokken of trillingen.
- Let op dat de aansluitingen niet nat worden, bijvoorbeeld door een omvallend glas. Een nat geworden aansluiting kan het apparaat of het systeem ernstig beschadigen.
- Reinig het apparaat niet met alcohol, thinner, benzine of andere oplosmiddelen, aangezien deze de afwerking kunnen aantasten.
- Schakel het apparaat altijd uit alvorens een cassette te plaatsen of te verwijderen.
- Wij raden je aan om, tijdens het spelen, niet al te dicht bij het TV-toestel te zitten.
- Als je gedurende lange tijd met dit spel bezig bent, is het raadzaam om ieder twee uur een pauze van minimaal 10 à 20 minuten in te lassen. Dit in verband met je gezondheid en met name je ogen.

INHOUD :

DE VLOEK VAN HET BEEST ---------- 20
BEGINNEN ---------- 21
DE BESTURING VAN HET BEEST ---------- 22
HET SCHERM ---------- 24
DE VOORWERPEN ---------- 25
VIJANDEN ---------- 26
LEVELS ---------- 28
TIPS ---------- 29

DE VLOEK VAN HET BEEST



Een egoïstische prins wordt veranderd in een afgrijselijk beest door de toverkracht van een tovenares. Bovendien zijn al zijn bedienden veranderd in huishoudelijke voorwerpen.

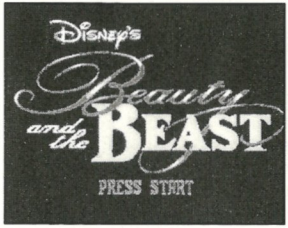
Voordat ze vertrekt stopt de tovenares een roos in de handen van de Prins.

"Deze roos zal blijven bloeien tot je 21ste verjaardag. Je hebt tot dan toe de tijd om diegene te vinden waarvan je echt houdt en de liefde van die persoon te veroveren. Als dit je niet lukt, ben je gedoemd om altijd een beest te blijven."

Kan het Beest de betovering verbreken voordat het te laat is?

BEGINNEN

Stop je Belle en het Beest cassette in de daarvoor bestemde opening van je Nintendo Entertainment System en zet de machine AAN. Er zal een kort demo filmpje verschijnen. Als je de demo over wilt slaan, druk je de START knop in. Als het titelscherm verschijnt, druk je opnieuw op de START knop en het spel zal beginnen.



DE BESTURING VAN HET BEEST

Links:
Ga naar links. Verplaatst het Beest naar links zodat hij een sneeuwbal kan vangen in het Speciale Level.

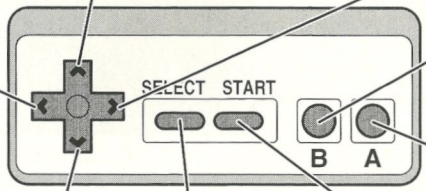
DE BRUL

Wanneer je de selectknop korte tijd indrukt en daarna weer loslaat, krijgt het Beest de mogelijkheid om te brullen. De brul zal de meeste vijanden "bevriezen" in hun bewegingen zodat je ze makkelijker kunt slaan.

DE CONTROLLER

Omhoog:
Kijk naar boven. Klim naar boven. Trekt Beest op wanneer hij hangt.

Rechts:
Ga naar rechts. Verplaatst het Beest naar rechts om een sneeuwbal te vangen in het Speciale Level.



B-KNOP
Stoten. Haalt de blaasbalg van mevrouw Potts terug. Schiet met water uit de blaasbalg van mevrouw Potts.

A-KNOP
Springen. Bezorgt het Beest de mogelijkheid om van een muur of gordijn te springen. Bevrijdt Beest uit een hangende positie.

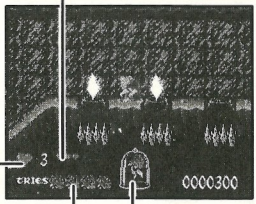
SELECT KNOP
Druk korte tijd in om een schreeuw te veroorzaken.

START KNOP
Tijdens het spel druk je deze één keer in om het spel te pauzeren en druk je opnieuw voor hervatting van het spel.

Omlaag:
Bukken. Kijk naar beneden. Klim naar beneden.

De Kleine Hartjes:

Het aantal kleine hartjes dat je op het scherm ziet, geeft aan hoeveel harten de speler heeft opgepikt in het huidige spel. Door het verzamelen van vijf kleine hartjes in het spel krijgt de speler een extra poging.

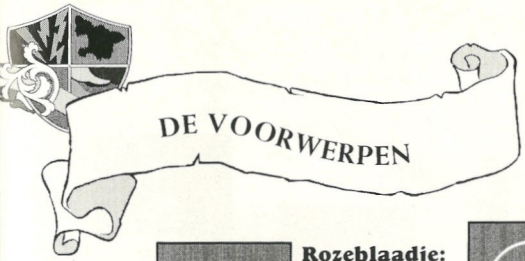


Het Hart:

Het Beest begint elk spel met drie pogingen. Links onderaan op het scherm zie je een hart gevolgd door een cijfer. Het cijfer geeft aan hoeveel pogingen het Beest nog over heeft in het huidige spel.

De Vier Rozen:

De vier rozen links onderaan geven aan hoeveel energie het Beest heeft. Als het Beest alle vier de rozen verliest, verliest hij een poging.

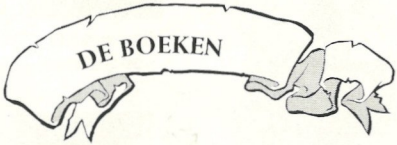


Spiegel:
Geeft de speler de mogelijkheid om te zien wat het Beest nog te wachten staat.

Rozeblaadje:
Bezorgt de speler extra tijd om het level te voltooien.

Hart:
Wanneer de speler vijf harten verzamelt, krijgt hij een extra poging.

De Stolp:
Het Beest begint elk level met een betoverde roos die volop bloeit. Dit is jouw tijdsklok. Je moet het level voltooien voordat de roos helemaal verwelkt.
Wanneer de roos volledig verwelkt, zal het Beest een poging verliezen.

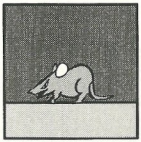


Alle boeken zijn 100 punten waard. Maar wanneer de boeken worden verzameld in de volgorde rood, geel, paars, en blauw zijn ze respectievelijk 100, 200, 400 en 1000 punten waard.

VIJANDEN

Spinnen
500 punten

Vleermuizen
500 punten



Ratten
1000 punten
Om te ontsnappen moet je herhaaldelijk de linker- en rechterkant van je vierpuntsdruktoets indrukken.

Kikkers
500 punten

Wolven
1000 punten

Kaars
Onkwetsbaar

Bijtende Helm
500 punten

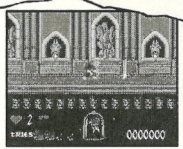
Zwaardvechter portret
Onkwetsbaar

Vliegend Boek
500 punten

Kruipend Boek
500 punten

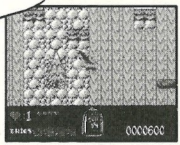
Vliegend duiveltje
500 punten

LEVELS



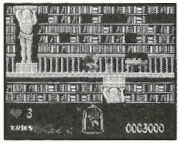
Hoofdstuk 1

Uit angst voor beschadiging van de roos zoekt het Beest Belle in de hallen van het kasteel.



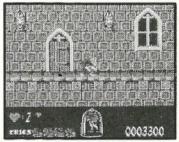
Hoofdstuk 2

In de duistere nacht jagen troepen wolven wanneer het Beest Belle volgt in het woud.



Hoofdstuk 3

Dichter en dichter naderen twee harten elkaar Om Belle's liefde te winnen zoekt het Beest een cadeau voor haar.



Hoofdstuk 4

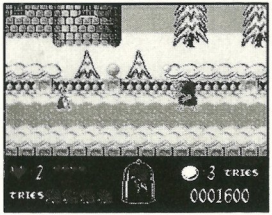
Verzengd door haat. Ontembare woede. Vernederd door Belle besluipt Gaston het Beest.

TIPS

Het is altijd slim om naar boven en naar beneden te kijken voordat je springt.
Blokken en sommige gordijnen met een afwijkende kleur kunnen worden beklommen.
Wanneer je tegen de "Lopende Ridder" vecht, moet je Mevrouw Potts zien te vinden.
Wanneer je in het ondergrondse level door de hangende klimplant wordt aangevallen, moet je herhaaldelijk de linker- en rechterkant van de vierpuntsdruktoets indrukken.
Als het Beest een verre sprong moet maken, kun je het beste op de bovenkant van je vierpuntsdruktoets drukken net op het moment dat het Beest vlakbij het platform komt dat je wilt bereiken. Hierdoor kan het Beest hangen.
Boven op het kasteel moet het Beest een verre sprong maken voor het vinden van de uitgang.
Vermijd LeFou en zijn donderbus.
Je moet snel naar de top van het kasteel rennen voor de laatste confrontatie met Gaston.

SPECIALE LEVEL

Op de binnenplaats kun je een behoorlijk aantal punten verdienen door achtereenvolgens de sneeuwballen te vangen die Belle gooit. Het vangen van de eerste sneeuwbal levert 100 punten op, de tweede 200 punten, de derde 400 en de sneeuwballen die daarna worden gevangen leveren 1000 punten op. Je begint weer bij 100 wanneer je een sneeuwbal mist. Voor het vangen van een sneeuwbal die door Belle wordt gegooid, plaats je het Beest onder de sneeuwbal. Maar pas op... als je drie keer mist en nog geen extra poging hebt verdiend, verlies je niet alleen een poging maar moet je ook helemaal opnieuw beginnen met het level.



⚠WAARSCHUWING⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

[0894NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL (<<Nintendo>>) garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette (<<cassette>>) gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het versrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048. Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

NEDERLANDS

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

50724

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

Nintendo®

Disney SOFTWARE

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
©1994 HUDSON SOFT
©1994 The Walt Disney Company
©1991 WDMC/WOND
All Rights Reserved.

Printed in Japan
Imprimé au Japon